ZOOM 506 BASS 取扱説明書

このたびは、ズーム506（以下“506”と呼びます）をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。
506の機能を十分にご理解いただき、末永くご愛用いただくためにも、ご使用の前に、この説明書をよくお読みのうえ、正しくお取り扱いくださいますよう、お願い申し上げます。

なお、この取扱説明書はお手元に保存し、必要に応じてご覧ください。

株式会社ズーム 〒183 東京都府中市宮西町 2-10-2 ノアビル 1 階
電話：0423 - 69 - 7111　　ファクシミリ：0423 - 69 - 7115
Printed in Japan 506-5010

ZOOM®
CATCH US IF YOU CAN

1 特長

- 24種類の多彩な個別エフェクトが内蔵されています。
  最大同時に8種類のエフェクトを自由に組み合わせてご使用になれます。
- ご自分の好みに合わせて、さまざまな設定がメモリーできる24種類のパッチの中から切り替えてお使いになれます。
- ベース用オートクロマチックチューナーを内蔵。いつでもどこでも簡単にチューニングができます。
- オプションのエクスプレッションペダルFP01を接続すれば、ペダルワウやペダルピッチ，ボリュームもコントロールできます。
- オプションのフットスイッチFS01を接続すればバンク切り替えを独自に操作でき使いやすさも抜群です。
- 6LR61形乾電池（アルカリ）、ACアダプターに対応した2電源方式を採用。
- 506では、ZOOMが新しく独自に開発したDSP（デジタル信号処理装置）“ZFx-2”を搭載し、小さなボディに高品質，高機能のエフェクトを可能にしました。

2 安全にご使用いただくためのお取り扱い上のご注意

安全上のご注意

この取り扱い説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。
マークの意味はつぎの通りです。

⚠ **警告**　この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

⚠ **注意**　この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損傷のみの発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。

⚠ 電源について

警告

- 本製品は、消費電流が大きいため、ACアダプターのご使用をお薦めしますが、電池でお使いになる場合は、アルカリ電池をご使用ください。

ACアダプターによる駆動

- ACアダプターは、必ずDC9Vセンターマイナス300mA（ズームAD-0006）をご使用ください。指定外のACアダプターをお使いになりますと、故障や誤動作の原因となり危険です。
- ACアダプターの定格入力AC電圧と接続するコンセントのAC電圧は必ず一致させてください。
- ACアダプターをコンセントから抜く時は、必ずACアダプター本体を持って行ってください。
- 長時間ご使用とならない場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

乾電池による駆動

- 市販の6LR61／9V形乾電池（アルカリ）をお使いください。
- 506は充電機能を持っていません。
  乾電池の注意表示をよくみてご使用ください。
- 長時間ご使用にならない場合は、乾電池を506から取り出してください。
- 万一、乾電池の液もれが発生した場合は、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ってください。
- ご使用の際は、必ず電池ブタを閉めてください。

⚠ 使用環境について

注意

506をつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となります。必ずお避けください。

- 温度が極端に高くなる所や低くなる所
- 湿度が極端に高い所
- 砂やほこりの多い所
- 振動や衝撃の多い所

⚠ 取り扱いについて

注意

- 506は精密機器ですのでフットスイッチ以外のスイッチ類は足で踏むなど無理な力を加えないようにしてください。
- 506に異物（硬貨や針金など）または液体（水，ジュースやアルコールなど）を入れないように注意してください。
- ケーブルを接続する際は、各機器の電源を必ずオフしてから行ってください。
- 移動させる場合は一旦電源をオフしてから必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行ってください。

⚠ 改造について

注意

- ケースを開けたり改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対におやめください。
- 改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負いかねます。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

506は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。
しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周辺に設置すると影響がでる場合があります。
そのような場合は、506と影響する機器とを十分に距離をおいて設置してください。
デジタル制御の電子機器では、506も含めて、電波障害による誤動作やデータ破損，消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

506が汚れたときは、柔らかい布で乾拭きをしてください。
それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼってふいてください。
クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにINPUT端子にさされているケーブルのプラグかACアダプターまたは電池を抜いて電源を切り、他の接続されているケーブル類も外してください。
「製品の型番」「製造番号」「故障，異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

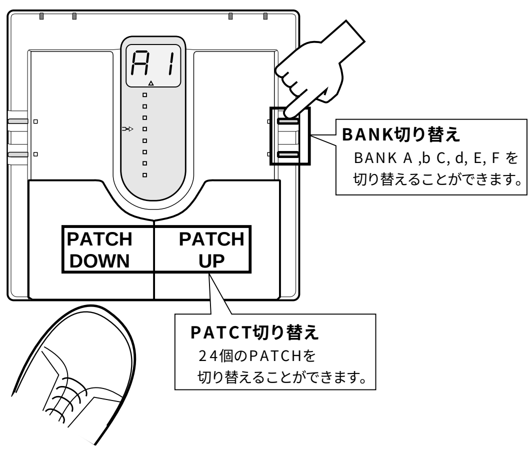
保証書の手続きとサービスについて

保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。
ご購入された店舗で必ず保証書の手続きをしてください。
万一、保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は、無償で修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。

ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示が無い場合
2. 保証書にご購入の年月日，販売店名の記述が無い場合
3. お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合
4. 指定業者以外での修理，改造が不適当なため生じた故障の場合
5. 故障の原因が本製品以外の他の機器にある場合
6. ご購入後に製品が受けた過度の衝撃による故障の場合
7. 本製品に起因しない事故や人災および天災による故障の場合
8. 消耗品（電池など）を交換する場合
9. 日本国外でご使用になる場合

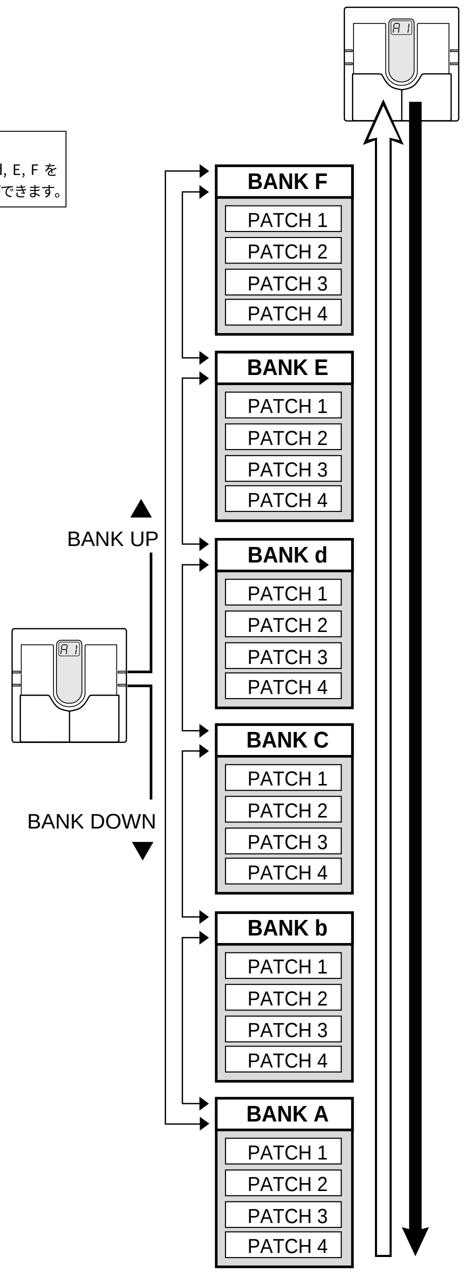
7 PATCHの切り替え方



24個のPATCHは、PATCHペダルを踏むことで簡単に切り替えることができます。
右のPATCHペダルを踏むと次のPATCHに、左のPATCHペダルを踏むと前のPATCHに切り替えられます。
初期設定では、24個すべてが連続して選べるようにしておりますが「PATCHの切り替え方（応用編）」の項で述べますように1つのBANKの中だけでPATCHを切り替える設定にすることもできます。
BANKの切り替えは、VALUE＋／−キーで容易に行えます。

仮に、いま選ばれているPATCHが“BANK AのPATCH 2”で、“BANK CのPATCH 3”に切り替えたい場合に、PATCHペダルのみで切り替えようとすると9回も踏まなければなりませんがBANKの切り替えとしてVALUE＋キーを2回押せば、PATCHペダル（UP側）を1回踏むだけで同じように“BANK CのPATCH3”を選ぶことができます。

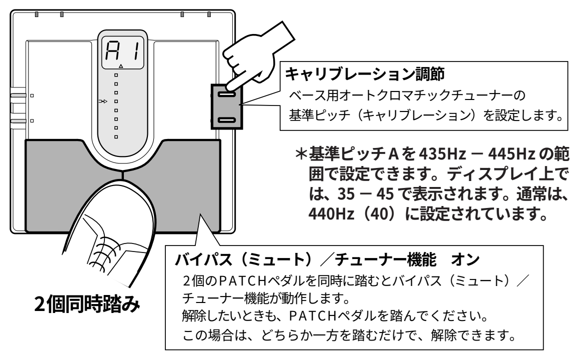
なお、BANKの切り替えについては、リア面のCONTROL IN端子にオプションのFS01をつなげば、BANK UPペダルとして使用できます。PATCHの切り替えと同様に足で切り替えることが可能となり、とても便利です。



BANK HOLD OFF時の
BANK/PATCHの切り替わり

8 バイパス（ミュート）／チューナーの使い方

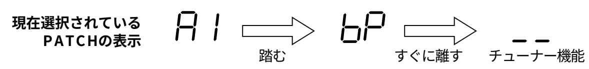
506は、エフェクトの音を一時的にオフの状態（これをバイパスと呼びます）にして、楽器の原音のみを出力させることができます。
また、バイパスのときはインジケーター表示によるベース用オートクロマチックチューナー機能が動作します。
なお、チューニングしている音を出力させたくない場合のためにミュート機能も搭載しています。



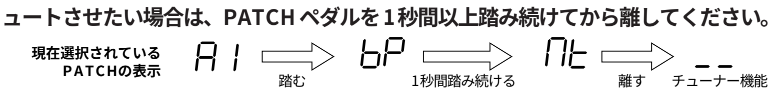
＊基準ピッチAを435Hz − 445Hzの範囲で設定できます。ディスプレイ上では、35 − 45で表示されます。通常は、440Hz（40）に設定されています。

バイパス，ミュート状態

2個のPATCHペダルを同時に踏むとバイパスもしくはミュートされます。
●バイパスさせたい場合は、踏んだPATCHペダルをすばやく離してください。



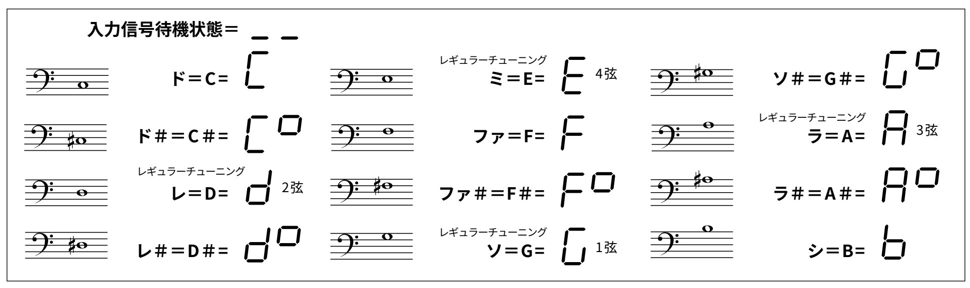
○ミュートさせたい場合は、PATCHペダルを1秒間以上踏み続けてから離してください。



バイパスまたはミュートを解除する場合もPATCHペダルを踏みます。この場合は、どちらか一方を踏むだけで解除されます。バイパスまたはミュートが解除されると、それぞれの状態になる前に選ばれていたPATCHに復帰します。

チューナー機能

506では、バイパスもしくはミュート状態にあるときに、自動的にベース用オートクロマチックチューナー機能が動作します。
チューニングしたい弦を開放弦で弾くと、その音名に最も近い音名が、ディスプレイに表示されます。



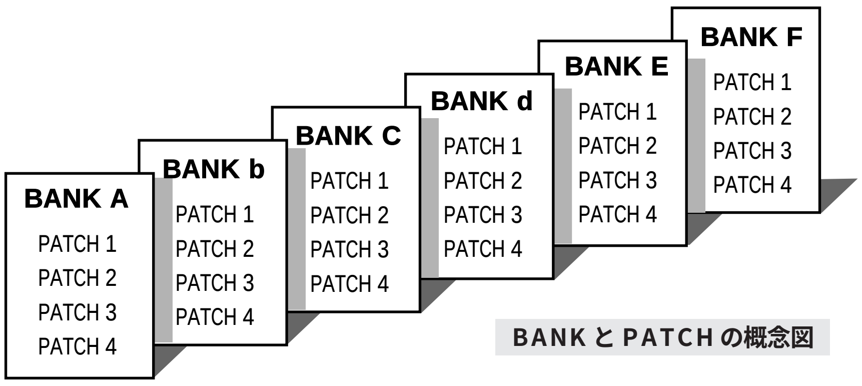
チューナー機能が動作しているときには、PARAMETER CURSORインジケーターがチューニングの精度を計るメーターとして働きます。
微調節の際の目安にご利用ください。



3 BANK／PATCHとは？

●**PATCH：** 個別エフェクトのつながりと、それぞれのエフェクトの設定を一組にまとめたものをPATCH（パッチ）と呼びます。PATCHは、全部で24個あります。506には、あらかじめ24種類のPATCHが記憶されています。この設定は、お好みに合わせた作り変え（EDIT：エディット）ができます。

●**BANK：** 4個のPATCHをひとまとめにした区切りをBANK（バンク）と呼びます。



BANKとPATCHの概念図

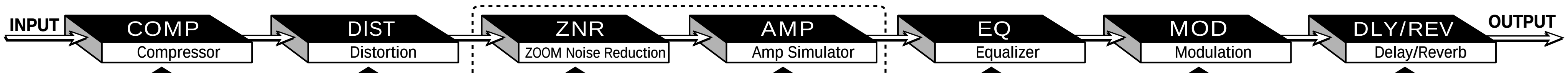
4 PATCH LIST

506は、24個のPATCHがあります。これらには、工場を出荷する際にあらかじめ当社推奨の設定が記憶されております。PATCHの内容は、お好みに合わせて自由に作り変えることができますし、再び呼び出すこともできます。

BANK	PATCH	PATCH NAME	COMMENT
A	1	SLAP SOLO	オーソドックスなスラップサウンドにフランジャーで色づけ
	2	BIG FUZZ	ストレートに歪むファズトーン
	3	TAURUS	太いシンセベースサウンド
	4	OCTAVE CHORUS	オクターブ効果のかかったコーラストーン
b	1	VINTAGE	70年代UKハードロック系のビンテージサウンド
	2	MILLER'S SLAP	流行のダンサブルなフュージュン系スラップサウンド
	3	LOVERS' FUNK	P-FUNK系超ゴツゴツベースソロ用
	4	CHORD CHORUS	6弦ベースなどの高域でのコード弾きに最適なサウンド
C	1	BILLY DRIVE	超早弾きベーシスト風ライトハンドを決めよう
	2	UNITE	ワウ＆オクターブのファンクベースサウンド
	3	CRAZY PHASE	パーカッシブなスラップで面白い効果が得られる
	4	BASS SYNTH	ダイレクト音とミックスしたシンセベースサウンド
d	1	FAT SLAP	ストレートで太いサウンド
	2	WILD	レゾナントワウとドライブサウンドのコンビネーション＋ペダルピッチ
	3	THICK	ディスコベースの代表的サウンド
	4	JET ON	8分刻みに最適なジェットサウンド
E	1	SO FAT	オクターブ下を加えて厚みを増したサウンド
	2	NATURAL CLEAN TONE	ベースサウンドの基本　実践的なサウンド
	3	ATTRACTIVE SYNTH	ステージで目立つならこのDIST＋SYNTHサウンド！
	4	U. K. ROCK	ピック弾きに最適なコーラス＋ペダルワウサウンド
F (LINE OUTPUT SETTING)	1	T.M. SLAP	スラップ向けバリバリサウンド
	2	GETTIN'	ピッキングニュアンスで歪み方が変わる
	3	SOLIST	バラード曲のソロやバッキングに最適
	4	MULTI SYNTH	奏法を問わずにハマるシンセベース

5 エフェクトのつながりについて

PATCHは、下図のように7つのエフェクトモジュール（エフェクトの設定をわかりやすくするための仮想の箱）のつながりで構成されています。特に、MODモジュールは、選択されているエフェクトパラメーター（エフェクトの音色を決める要素）の設定により同時に2種類のエフェクトを使うことができます。つまり、同時に最大8個の単体エフェクターを使用することと同様の効果を得ることが可能です。



Compressor:
入力信号のツブをそろえます。
Limiter:
入力レベルを制限して音を均一にします。
Fat Wah:
広範囲の強調周波数を変化させる音の芯が太いワウ・サウンド。設定により、オートワウにもペダルワウにも使用できます。
Resonant Wah:
狭く特定な周波数範囲を過激に強調し、そのポイントを移動させるクセのあるサウンドを得られるワウ。設定により、オートワウにもペダルワウにも使用できます。

Clean1:
フラットな特性のサウンド。
Clean2:
中域を削った上品なサウンド。
Fat:
中域を強調した図太いサウンド。
Slap:
スラップ奏法に最適なクリーンサウンド。
Drive:
バンド演奏で埋もれない、中域が強調されたドライブサウンド。
Vintage:
枯れたビンテージサウンド。
Fuzz:
過激に歪んだファズサウンド。
Thrash:
スラッシュメタル風サウンド。

ZNR:
切れ際の自然なノイズリダクション。

AMP:
ベースアンプで鳴らしているように出力音に特徴をつけます。

ZNR/AMP BLOCK

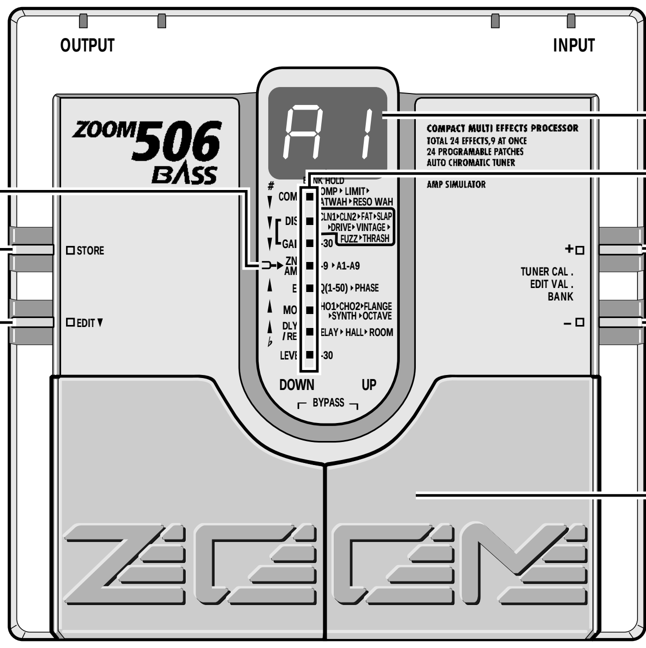
4band EQ:
プレゼンス,ハイ,ミッド,ロウをブースト（強調）/カット（減衰）できるイコライザーです。
Phase Shift:
ダイレクト音に位相（フェイズ）をずらしたエフェクト音を加え、そのずれを周期的に変化させてシュワシュワした感じを生み出します。

Chorus1:
クリーンサウンドに好対応のシンプルなコーラス。
Chorus2(Crystal Chorus):
奥行きと広がりを付けるシャープなコーラスアンサンブルです。
Flanger:
ダイレクト音に、ごく短いディレイを加え、ディレイタイムを周期的に変化させて強烈にクセのある感じを生み出します。
Synth:
入力されるベース音によりコントロールされるベースシンセサイザー風サウンドです。
Octaver:
ダイレクト音に1オクターブ下のエフェクト音を重ねサウンドに厚みをつけます。
Octave+Chorusや **Pedal Pitch Shifter**としても使えます。

Delay:
最大370mSまでのディレイタイムが得られるオーソドックスなデジタルディレイです。
Hall Reverb:
ホールの残響をシミュレートしたリバーブです。
Room Reverb:
ルームの残響をシミュレートしたリバーブです。

6 各部の名前とはたらき／接続について

フロントパネル



TUNER（チューナー）インジケーター：
バイパス（ミュート）／チューナー状態でチューナー動作していることと、チューニングを微調節する際のジャストチューニングの位置を示します。
●**BATTREY EMPTY WARNING表示：**
電池駆動時、このインジケーターが点滅して電池が消耗していることを警告します。

STORE（ストア：保存）キー：
PATCHの内容を保存する際に、その動作の待機状態にさせたり、実行させるときに使用するキーです。
●**DIRECT LOAD機能の設定：**
プレイモードで1秒以上押すとDIRECT LOAD機能のオン／オフが切り替えられます。

EDIT（エディット：PATCHを自分の好みに作り変える）キー：
演奏をお楽しみいただく状態（プレイモードと呼びます）からPATCHを好みに合うように作り変える状態（エディットモードと呼びます）に切り替えるときに使用するキーです。
またエディットモード内では、エフェクトパラメーターの項目を選択することに使用します。Delay/Reverbのエフェクトパラメーターが選ばれている際に使用しますと、エディットモードからプレイモードにもどることができます。
●**BANK HOLD機能の設定**
プレイモードで1秒以上押すとBANK HOLD機能のオン／オフが切り替えられます。

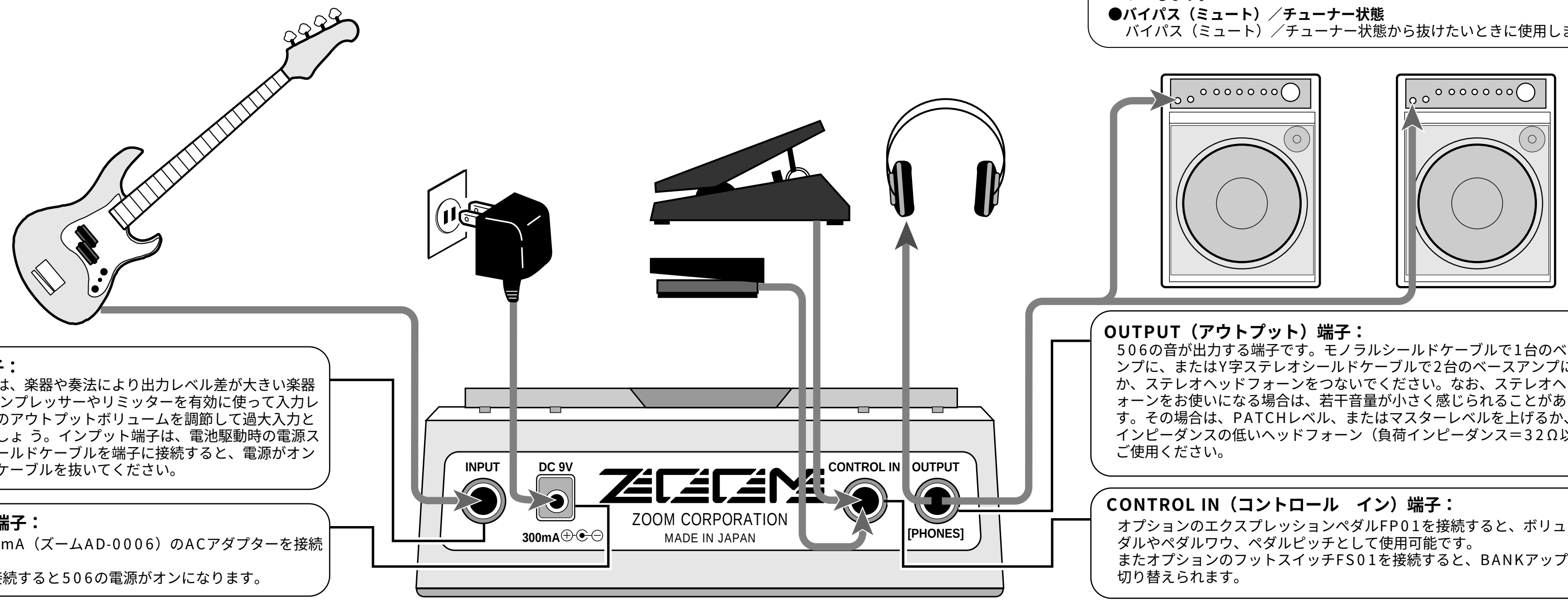
DISPLAY（ディスプレイ）：
506を操作するのに必要な情報が表示されます。
●**プレイモード：**
現在選ばれているBANK/PATCHを表示します。
●**エディットモード：**
選択されているエフェクトパラメーターの値を表示します。
●**バイパス（ミュート）／チューナー状態：**
入力信号の音名を表示します。

PARAMETER CURSOR（パラメーターカーソル）インジケーター：
●**プレイモード：**
使用されているエフェクトモジュールを点灯で表示します。
●**エディットモード：**
使用されているエフェクトモジュールを点灯で表示します。
エディット対象に選ばれている場合は、点滅で表します。
●**バイパス（ミュート）／チューナー状態：**
チューナーのメーターとして動作します。

VALUE（バリュー：値） ＋／－キー：
●**プレイモード：**
BANKの切り替えに使用します。
●**エディットモード：**
エフェクトパラメーターの値を設定するときに使用します。
●**バイパス（ミュート）／チューナー状態：**
チューナーの基準ピッチ（キャリブレーション）を設定するときに使用します。

PATCH UP（右）／DOWN（左）ペダル：
●**プレイモード：**
PATCHを切り替えるときに使用します。
両方を同時に踏むとバイパス（ミュート）／チューナー状態になります。
●**エディットモード：**
エフェクトパラメーターを選ぶときに使用します。
両方を同時に踏むと現在選ばれているエフェクトモジュールがONまたはOFFします。
●**バイパス（ミュート）／チューナー状態**
バイパス（ミュート）／チューナー状態から抜けたいときに使用します。

リアパネル



INPUT（インプット）端子：
ベースを接続します。ベースは、楽器や奏法により出力レベル差が大きい楽器です。COMPモジュールのコンプレッサーやリミッターを有効に使って入力レベルを均一にするか、ベースのアウトプットボリュームを調節して過大入力とならないようにすると良いでしょ う。インプット端子は、電池駆動時の電源スイッチにもなっています。シールドケーブルを端子に接続すると、電源がオンされます。使用しないときはケーブルを抜いてください。

DC IN（ACアダプター）端子：
DC9Vセンターマイナス300mA（ズームAD-0006）のACアダプターを接続します。
この端子にACアダプターを接続すると506の電源がオンになります。

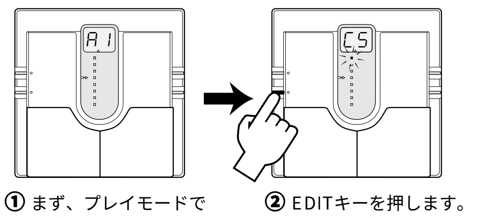
OUTPUT（アウトプット）端子：
506の音が出力する端子です。モノラルシールドケーブルで1台のベースアンプに、またはY字ステレオシールドケーブルで2台のベースアンプにつなぐか、ステレオヘッドフォーンをつないでください。なお、ステレオヘッドフォーンをお使いになる場合は、若干音量が小さく感じられることがあります。その場合は、PATCHレベル、またはマスターレベルを上げるか、負荷インピーダンスの低いヘッドフォーン（負荷インピーダンス＝32Ω以下）をご使用ください。

CONTROL IN（コントロール　イン）端子：
オプションのエクスプレッションペダルFP01を接続すると、ボリュームペダルやペダルワウ、ペダルピッチとして使用可能です。
またオプションのフットスイッチFS01を接続すると、BANKアップを足で切り替えられます。

11 PATCH の作り変え方（エディット）

506 は、事前に 24 個の PATCH を当社の推奨設定として記憶されております。
PATCH の数の関係上、506 の多彩な音色表現のごく一部しか紹介できておりません。
そこで、506 にはお客様の好みに合わせて、より多くの音色をお楽しみいただけるように PATCH を作り替える機能が付いています。この機能をエディット機能といいます。また、このエディット操作を行うための状態をエディットモードといいます。

通常の演奏をお楽しみいただく状態（プレイモード）からエディット操作を行うための状態（エディットモード）にするには、EDIT キーを押してください。
プレイモードからエディットモードにする場合は、EDIT キーを 1 秒以内に離してください。
1 秒以上押しますと、BANK HOLD 機能の設定になってしまいます。



① まず、プレイモードでエディットの元とする PATCHを選びます。

② EDITキーを押します。これでエディットモードになります。

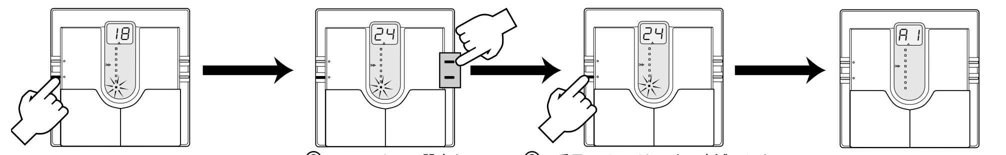
プレイモードからエディットモードに入った直後は、その PATCH の設定に関わらず、PARAMETER CURSOR インジケーターの一番上（COMP モジュール）が点滅します。この時、その PATCH での COMP モジュールの設定値がディスプレイに表示されます。

エディットモード内では、EDIT キーを押すごとに PARAMETER CURSOR インジケーターが下に移動していきます。
PARAMETER CURSOR インジケーターの点滅しているところがエディットの対象となります。
それぞれの PARAMETER CURSOR インジケーターには、つぎのようなパラメーターが割り当てられています。

- 1 番上の PARAMETER CURSOR インジケーター：　COMP モジュールの設定
- 2 番目の PARAMETER CURSOR インジケーター：　DIST モジュールのディストーションタイプ設定
- 3 番目の PARAMETER CURSOR インジケーター：　DIST モジュールのディストーションゲイン設定
- 4 番目の PARAMETER CURSOR インジケーター：　ZNR/AMP ブロックの設定（ZNR モジュールと AMP モジュール）
- 5 番目の PARAMETER CURSOR インジケーター：　EQ モジュールの設定
- 6 番目の PARAMETER CURSOR インジケーター：　MOD モジュールの設定
- 7 番目の PARAMETER CURSOR インジケーター：　DLY/REV モジュールの設定
- 8 番目の PARAMETER CURSOR インジケーター：　PATCH レベルの設定

パラメーターの変更は、VALUE ＋／－キーで行います。
それぞれのパラメーター内容については、「エフェクトパラメーターの一覧表」をご覧ください。

8 番目の PARAMETER CURSOR インジケーターが点滅しているときに、EDIT キーを押すと、エディットモードを抜けてプレイモードにもどります。



① 変更したいパラメーターを EDITキーで選びます。

② VALUEキーで設定を調節します。

③ 8番目のインジケーター点滅のとき、さらにEDITキーを押します。

プレイモードに戻ります。

12 エフェクトパラメーターの一覧表

COMP モジュール

Compressor（コンプレッサー）
ベースから入力される音を圧縮して音量を一定に保ち音の粒立ちをそろえます。

設定範囲 C1⇔C9 (C1−C9)
数値が大きいほど、コンプレッション効果が強くなります。

Limiter（リミッター）
コンプレッサーより圧縮の速いエフェクトです。他のモジュールへの過大入力を防ぐ目的で使用します。

設定範囲 L1⇔L9 (L1−L9)
数値が大きいほど、リミット効果が強くなります。

Fat Wah（ファットワウ）
広範囲の強調周波数を変化させる音の芯が太いワウです。

設定範囲 F1⇔F8 (F1−F8)
この範囲の数値を設定すると、入力されたベース音のダイナミクス（強弱）に応じて強調される周波数が高低に移動するオートワウになります。数値が大きいほど、オートワウがかかりやすくなります。

FP (FP)
この設定値にするとワウが CONTROL IN 端子に接続された FP01 でコントロールできます。

Resonant Wah（レゾナントワウ）
狭く特定な周波数範囲を過激に強調したサウンドに特徴を持ったワウです。

設定範囲 r1⇔r8 (r1−r8)
この範囲の数値を設定すると、オートワウになります。数値が大きいほど、オートワウがかかりやすくなります。

rP (rP)
この設定値にするとワウが CONTROL IN 端子に接続された FP01 でコントロールできます。

DIST モジュール

Distortion Type（タイプ）
歪んだ音色の異なる 4 種類のディストーションと歪ませずに音質を高めて際立たせるクリーンが 4 種類の合計 8 個のタイプがあります。

C1 (Clean1:クリーン1)
フラットな特性のクリーン・サウンド。

C2 (Clean2:クリーン2)
中域を削った上品なクリーン・サウンド。

Ft (Fat:ファット)
中域を強調した図太いクリーン・サウンド。

SL (Slap:スラップ)
スラップ奏法に最適なクリーン・サウンド。

dr (Drive:ドライブ)
中域が強調されたドライブ・サウンドになります。

Ut (Vintage:ビンテージ)
枯れたビンテージサウンド。

Fu (Fuzz:ファズ)
過激に歪んだファズです。

tH (Thrash:スラッシュ)
スラッシュメタル風サウンド。

Distortion Gain（ゲイン）
歪み系タイプの歪み具合やクリーン系タイプの音の輪郭の強調感を設定します。

設定範囲 1⇔30 (1-30)
数値が大きいほど、歪み具合が強くなったり、効果が深くかかります。

ZNR/AMP ブロック

ZNR モジュール：
ズームオリジナルのノイズリダクションが設定できます。

AMP モジュール：
ベースアンプで鳴らしているような出力特性にします。

このモジュール 2 つを合わせて ZNR/AMP ブロックと呼びます。

設定範囲 1⇔9 (1–9)
数値が大きいほど、無演奏時のノイズが軽減されます。楽器音の消え際が不自然にならない範囲で大きい値に設定してください。

A1⇔A9 (A1–A9)
左側に A の字が表示されている設定では、アンプシミュレーター機能がオンになります。
A1 のときはアンプシミュレーターのみが機能しています。
A2 － A9 の範囲では、ZNR が併用されます。数値が大きいほど、ノイズリダクションが強くかかります。

EQ モジュール

4 band EQ（4 バンド EQ）
プレゼンス、ハイ、ミッド、ロウの 4 つのイコライジングする周波数帯域のブースト／カットを代表する設定として用意されている 50 種類の中から選べます。

設定範囲 1⇔10 (1−10)
数値が小さいほど、ハイがカットされ、ロウがブーストされます。

11⇔20 (11−20)
数値が小さいほど、ブーストされる周波数が低くなります。

21⇔24 (21−24)
数値が小さいほど、ミッドがブーストされます。

25 (25)
フラットな周波数特性になります。

26⇔30 (26−30)
数値が大きいほど、ハイがブーストされます。

31⇔40 (31−40)
数値が大きいほど、ブーストされる周波数が高くなります。

41⇔50 (41−50)
数値が大きいほど、プレゼンス側とロウ側がブーストされ、ドンシャリになります。

Phase shift（フェイズシフト）
ダイレクト音に位相（フェイズ）をずらしたエフェクト音を加え、そのずれを周期的に変化させてシュワシュワした感じが得られます。

設定範囲 P1⇔P9 (P1−P9)
数値が大きいほど、効果が深くかかります。

MOD モジュール

Chorus1（コーラス 1）
ピッチを周期的にゆらしたエフェクト音をダイレクト音に加え、サウンドに厚みを付けるクリーン音色に好対応のシンプルなコーラスです。

設定範囲 C1⇔C9 (C1−C9)
数値が大きいほど、効果が深くかかります。

Chorus2
（コーラス 2/Crystal Chorus）
奥行きと広がりを付けるシャープなコーラスアンサンブル・サウンドです。

設定範囲 c1⇔c9 (c1−c9)
数値が大きいほど、効果が深くかかります。

Flanger（フランジャー）
ダイレクト音に、ごく短いディレイを加えディレイタイムを周期的に変化させて強烈にクセのあるサウンドにします。

設定範囲 F1⇔F9 (F1−F9)
数値が大きいほど、変調周期が速くなります。

Synth（シンセ）
入力されるベース音によりコントロールされるベース・シンセサイザー風サウンドです。和音入力には対応していません。誤動作を防ぐため、単音を一音づつ正確にピッキングしてください。

S1 図太い低音に倍音ノイズを加えたシンセサウンド（シンセ音のみ）
S2 高域レゾナンスの強いブライトなシンセサウンド（シンセ音のみ）
S3 倍音を抑えたマイルドなシンセサウンド（シンセ音のみ）
S4 S1 に少しのダイレクト音をミックス
S5 S2 に少しのダイレクト音をミックス
S6 S3 に少しのダイレクト音をミックス
S7 S1 とダイレクト音を 1 ： 1 にミックス
S8 S2 とダイレクト音を 1 ： 1 にミックス
S9 S3 とダイレクト音を 1 ： 1 にミックス

Octaver（オクターバー）
ダイレクト音に、1 オクターブ下のエフェクト音を重ねサウンドに厚みをつけます。
設定によりコーラスと併用することもできますし、オプションのペダルで音程がコントロールできるようにもなります。

設定範囲 01⇔06 (01−06)
数値が大きいほど 1 オクターブ下の音が大きくなります。

07⇔09 (07−09)
オクターバーとコーラスが同時にかかります。コーラスは一定ですが、数値が大きいほど、1 オクターブ下の音が大きくなります。

Pu
CONTROL IN 端子に接続された FP01 で 1 オクターブ上までの範囲で音程がコントロールできます。

Pd
CONTROL IN 端子に接続された FP01 で 1 オクターブ下まで音程がコントロールできます。

DLY/REV モジュール

Delay（ディレイ）
最大 370mS までのディレイタイムが得られるオーソドックスなデジタルディレイです。ステレオでモニターすると、ピンポンディレイとして楽しめます。

設定範囲 d1⇔d9 (d1−d9)
数値が大きいほど、ディレイタイムが長くなります。ミックス,フィードバックは、同時に適正値になります。

Hall Reverb（ホール）
コンサートホールの残響をシミュレートしたリバーブです。

設定範囲 H1⇔H9 (H1−H9)
数値が大きいほど、リバーブタイムが長くなります。ミックスは、同時に適正値になります。

Room Reverb（ルーム）
ルームの残響をシミュレートしたリバーブです。

設定範囲 r1⇔r9 (r1−r9)
数値が大きいほど、リバーブタイムが長くなります。ミックスは、同時に適正値になります。

PATCH レベル

Patch Level（パッチレベル）
個別に PATCH の音量が設定できます。
この設定は、エフェクトパラメーターの設定と同様に PATCH ごとに記憶させることができます。

設定範囲 1⇔30 (1-30)
数値が大きいほど、音量が大きくなります。

HINT 1 変更したいパラメーターの選択

「PATCH の作り変え方（エディット）」の項にあるように、変更したいパラメーターの選択は、EDIT キーを何度か押すことで行えますが、PATCH ペダルを用いても同じように選択することができます。
PATCH UP ペダル（右側の PATCH ペダル）を押すと、下から上へインジケーター（選択されているパラメーター）が移動します。
PATCH DOWN ペダル（左側の PATCH ペダル）を押すと、上から下へインジケーターが移動します。

HINT 2 エフェクトモジュールのオン／オフについて

エフェクトモジュールというのは、先の説明にもあるように 1 つのコンパクトエフェクターであると考えていただくと非常にわかりやすいでしょう。エフェクトパラメーターというのは、使用するコンパクトエフェクターの種類であったりそのエフェクトのかかり具合などを調節するツマミなどの総称であると思ってください。
そして、そのパラメーターが設定されたエフェクトモジュールを使用する（エフェクト・オン）か使用しない（エフェクト・オフ）かでエフェクトのつながりを組み合わせた状態のことを PATCH と呼んでいるわけです。

さて、PATCH としていろいろな音色を作成する場合、エフェクトモジュール個々のパラメーターの設定もさることながら、エフェクトモジュールの適切なオン／オフが重要なポイントとなります。いままで、いくつかのコンパクトエフェクターをつないで演奏されていた方はおわかりかと思いますが、常にすべてのエフェクターをオンにしているなどという設定では使用なされずに、曲やそのときの状況に合わせてエフェクターをオン／オフしたはずです。

この 506 でも、それと同じようにエフェクトモジュールを個別にオン／オフできます。

DIST モジュールの Distortion Gain 設定（上から 3 番目の PARAMETER CURSOR インジケーターの点滅時に設定されるパラメーター）と PATCH レベル設定（一番下の PARAMETER CURSOR インジケーターの点滅時に設定されるパラメーター）以外の場所に PARAMETER CURSOR インジケーターの点滅がある場合、そこに該当するエフェクトモジュールがオン／オフの対象となります。
ただし、ZNR モジュールと AMP モジュールはブロックとしてオン／オフされます。個別に設定したい場合は、パラメーターの一部としてオン／オフを行います。

エフェクトモジュールをオン／オフする方法は、3 通りあります。

1. VALUE ＋／－キーを用いた方法
   そのエフェクトモジュールで、VALUE ＋キーを押してパラメーターの値を変更した時の最後のエフェクトの最大値の次にエフェクト・オフがあります。
   また、そのエフェクトモジュールで、VALUE －キーを押してパラメーターの値を変更した時の最初のエフェクトの最小値の前にエフェクト・オフがあります。
   エフェクト・オフ時に VALUE ＋キーを押すと、そのエフェクトモジュールの最初のエフェクトの最小値に設定されます。
   VALUE －キーを押すと、最後のエフェクトの最大値に設定されて、エフェクトがオンします。

2. ショートカットを用いた方法
   そのエフェクトモジュールで、VALUE ＋／－キーを同時に押すと、ショートカット動作します。
   このショートカット操作を何度か繰り返すと、エフェクト・オフになります。
   エフェクト・オフ時にショートカットを行うと、そのモジュール内の最初のエフェクトの最小値が設定されて、エフェクトがオンします。

3. PATCH ペダルを用いた方法
   そのエフェクトモジュールで、PATCH ペダル 2 個を同時に押します。
   これで、エフェクト・オフになります。
   エフェクト・オフの状態で、PATCH ペダル 2 個を同時に押すと元の値（オフにされる直前のエフェクト・オン時のパラメーター値）にもどります。

エフェクト・オフ表示

EFFECT OFF= oF

HINT 3 パラメーター設定のショートカットについて

通常パラメーターの設定は、VALUE キーを用いて 1 つづつ値を上げたり下げたりして調節を行いますが、同じモジュールの中に複数のエフェクトがある場合は、特別にエフェクト選択の操作を簡単にするために、ショートカット（近道）操作ができるようにしてあります。
ショートカット操作は、エディットモードで VALUE ＋／－キーを同時に押すことで行えます。
例えば、DLY/REV モジュールでエフェクトが Delay で値が d5 であるとします。希望する設定がエフェクト Room の値 r5 とすると、ショートカット操作を行わない場合だと、VALUE ＋キーを 18 回も押さなければなりません。ショートカット操作を用いれば、2 回のショートカット操作のみでエフェクト Room の値 r1 に瞬時に変わり、続けて VALUE ＋キーを 4 回押すだけで設定でき、とても便利です。

HINT 4 FP01 によるボリュームコントロール

506 では、CONTROL IN 端子に接続したオプションのエクスプレッションペダル FP01 を使って、出力音量のボリュームコントロールができます。
ただし、使用されている PATCH の設定で、COMP モジュールのパラメーターが Fat wah や Resonant Wah の設定でペダルワウになっている場合や MOD モジュールのパラメーターが Octaver の設定でペダルピッチ（Pu または Pd）になっている場合は、そのエフェクトのコントロールが優先されます。
それ以外の場合は、EQ モジュールと MOD モジュールの間のボリュームがコントロールされます。
506 の出力後にボリュームペダルを挿入する場合と異なり、リバーブやディレイの余韻に影響を与えずに音量を調節することができて便利です。

HINT 5 マスターレベルの調節

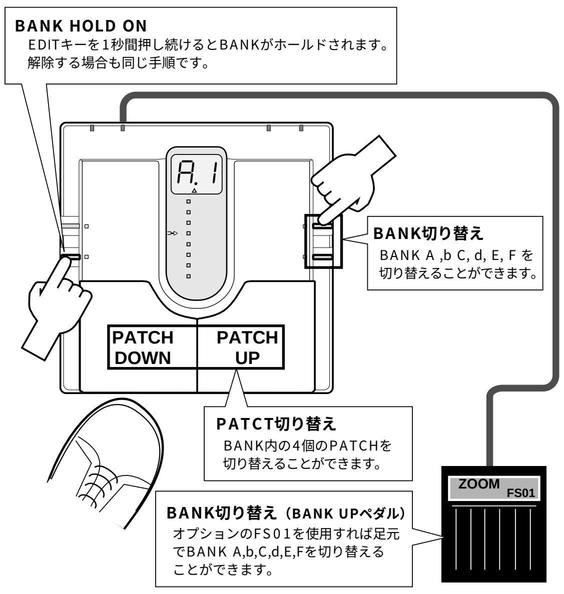
506 には、個々の PATCH レベルの他に、製品としての総合的な音量を決定するマスターレベルがあります。
このマスターレベルは、プレイモードで調節できます。
プレイモードで、VALUE ＋／－キーを同時に 1 秒間以上押し続けます。すると、現在のマスターレベルが 1 秒間ディスプレイに表示されます。
レベルを変更した場合は、マスターレベルの値が表示されている間に、VALUE ＋キーまたは VALUE －キーを用いて希望の音量になるように調節します。
レベルの調節できる範囲は、0 － 50 です。
レベルが 40 のときに、個別に設定した PATCH レベルのそのままの音量となります。
なお、マスターレベルの値は記憶されません。
電源をオンするごとに再度調節してください。

9 PATCH の切り替え方（応用編：BANK HOLD ON）

工場出荷時は、BANK の区切りに関わらず、PATCH ペダルを踏むとすべての PATCH に切り替えられるような設定となっています。このような PATCH の切り替え方法を BANK HOLD（バンクホールド）がオフされていると呼びます。

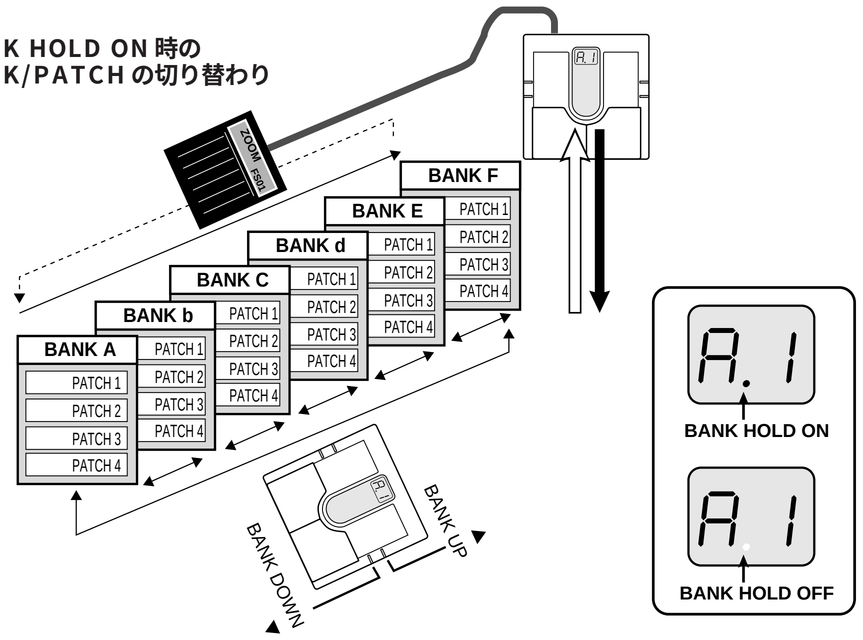
BANK HOLD 機能は、24 個の PATCH を 4 個づつの BANK ごとに操作できるようにする機能です。
この機能がオンされていると、PATCH ペダルでの切り替え操作では、同じ BANK 内の 4 個の PATCH の中だけの選択となります。

BANK HOLD 機能をオンする場合は、プレイモードで EDIT キーを 1 秒間以上押し続けてください。ディスプレイ上の BANK HOLD インジケーターが点灯して機能がオンしたことを示します。
BANK HOLD 機能をオフする場合も同様に EDIT キーを 1 秒間以上押し続けてください。インジケーターが消灯して機能がオフされたことを示します。



BANK の切り替えは、VALUE ＋／－キーもしくは、リア面の CONTROL IN 端子に接続されたオプションの FS01 で行えます。

BANK HOLD ON 時の BANK/PATCH の切り替わり

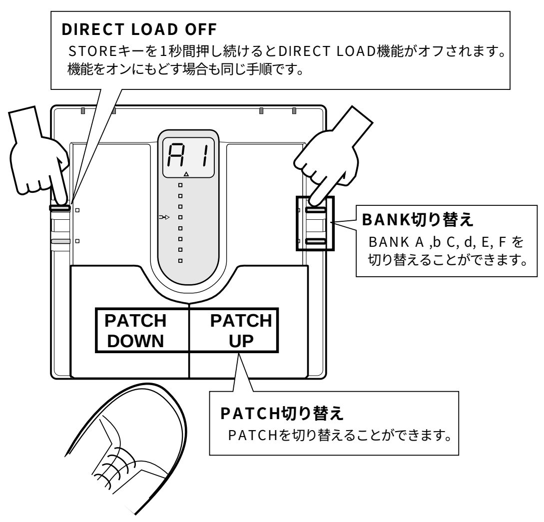


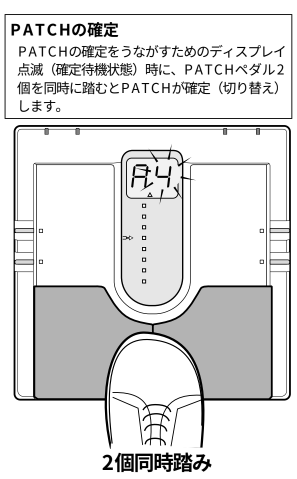
10 PATCH の切り替え方(応用編：DIRECT LOAD OFF)

工場出荷時は、PATCH ペダルを踏むとすぐに PATCH が切り替わるような設定となっています。
このような PATCH の切り替え方法を DIRECT LOAD（ダイレクトロード）がオンされていると呼びます。
1 回のアクションで PATCH を切り替えられるので、並んでいる順番に切り替えるにはとても便利ですが、切り替え先の PATCH が離れている場合、不要な PATCH の音色を再生してしまいますので不便さを感じさせることがあります。
その場合、ここで説明するように DIRECT LOAD 機能をオフして利用されると便利です。
DIRECT LOAD 機能がオフされていると、確定操作を実行しない限り、BANK や PATCH をどのように切り替えても、現在選ばれている PATCH の音色が保持されます。

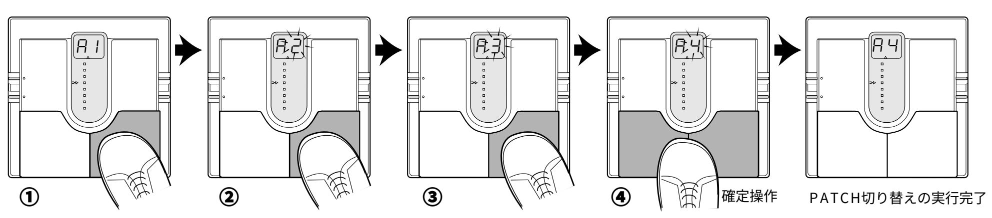
例えば、PATCH1 から PATCH4 に切り替える場合など、DIRECT LOAD 機能がオンのときは、PATCH UP ペダルを踏むたびに、PATCH2，PATCH3 の音色を再生して PATCH4 に切り替わりますが、DIRECT LOAD 機能がオフの場合は、PATCH UP ペダルを踏むごとにディスプレイの文字が点滅して PATCH の確定待ち状態であることを示します。PATCH4 の点滅表示で確定操作をすると、そこで初めて音色が切り替わります。つまり、途中の PATCH2，PATCH3 の音色は再生されません。

DIRECT LOAD 機能のオン／オフは、プレイモードで STORE キーを 1 秒間以上押すことで切り替えられます。
DIRECT LOAD 機能がオフされている時の PATCH 確定は、PATCH ペダルを 2 個同時に踏むことで実行されます。





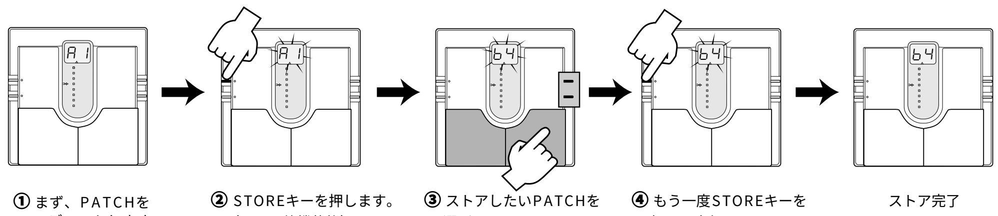
例）PATCH1からPATCH4に切り替える場合



13 PATCH の保存（ストア）

お客様が作り変えた（エディットした）PATCH は、保存（ストア）しない限り別の PATCH を選んだり電源をオフしたりするとエディット前の状態にもどってしまいます。
ここでは、エディットした PATCH のストアについて説明します。

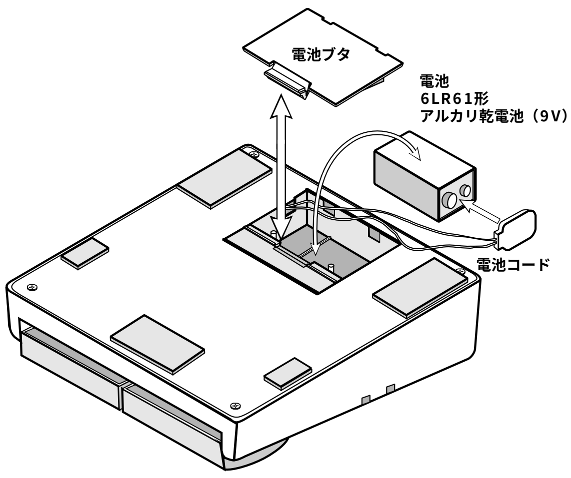
ストアは、プレイモードでもエディットモードでも行えます。
操作は、いたって簡単です。
まず、好みに合わせてエディットした PATCH の状態で、STORE キーを押してください。
　プレイモードでストアする場合は、STORE キーを 1 秒以内に離してください。
　1 秒以上押しますと、DIRECT LOAD 機能の設定になってしまいます。
ディスプレイが点滅します。この状態をストア待機状態と呼びます。
　ストアを中止する場合は、この状態で EDIT キーを押してください。
　つぎに記述されている操作を実行しますと、PATCH の設定は変わってしまい、元にはもどせません。
ストア待機状態で、そのまま STORE キーを押すと、先ほどまでエディットしていた PATCH に保存されます。
またストア待機状態で、PATCH の切り替えを行ってから STORE キーを押すと、ここで選んだ PATCH に保存されます。
先ほどまでエディットしていた PATCH は、エディット前の状態にもどります。



① まず、PATCHをエディットします。　② STOREキーを押します。（ストア待機状態）　③ ストアしたいPATCHを選びます。　④ もう一度STOREキーを押して実行します。　ストア完了

14 電池の交換について

電池駆動時にチューナーインジケーターが点滅する場合は、電池が消耗しています。
つぎの手順で電池を交換してください。
506 は、消費電流の大きい機器です。電池は、6LR61 形乾電池（アルカリ）をご使用ください。
ほかの電池を使用になられた場合、連続使用時間が短縮されることがございます。



1. 506 本体を裏返しにして、電池ブタを開けます（爪を押して引っ掛かりを外してフタを上に持ち上げてください）。
2. 電池ケースから電池を出して、電池コードを外します（外す際は、コード自身を引っ張らずに結合端子部分を持って外してください）。
3. 新しい電池を電池の極性（＋／－）に注意して電池コードに接続し、正しく電池ケースに入れます。
4. 電池コードをはさまないように注意して、電池ブタを閉めてください（電池ブタの爪がきちんと引っ掛かるようにしてください）。

15 PATCH を工場出荷時の状態にもどす方法

506 は、工場から出荷をする際に当社推奨の PATCH を 24 個記憶しています。
この設定は、お客様が設定を書き換えてストアされた後でも復帰させることができます。
そして、この設定を復帰させる操作のことをリコールと呼びます。特に、24 個すべての PATCH 設定と BANK HOLD 機能や DIRECT LOAD 機能の設定を初期化するなどすべてを元にもどすことをオールイニシャライズといいます。

リコールは、通常の操作とは独立しています。プレイモードやエディットモードから直接切り替えることはできません。特別な方法で電源をオンする操作でのみ、リコール操作が使用できるようになります。

リコール操作は、つぎの手順で行ってください。

1. 電源を一旦オフにします。
2. STORE キーを押しながら、電源をオンします。
3. ディスプレイに、AL（AL）を点滅表示します。
4. オールイニシャライズを実行させる場合は、この状態で STORE キーを押してください。
   表示が素早く点滅してオールイニシャライズを実行します。完了すると自動的にプレイモードにもどります。
5. 特定の PATCH の設定だけをリコールさせたい場合は、上記 3．の状態で通常の PATCH 切り替えと同じ操作をして、希望の PATCH を選んでください。
6. 希望の PATCH を選択したなら、STORE キーを押してください。
   表示が素早く点滅して指定の PATCH を該当の PATCH に復帰させます。
7. 個別のリコールは、継続して行うことができます。リコール操作から抜けたい場合は、EDIT キーを押してください。プレイモードに切り替わります。また、電源をオフすることでもリコール操作から抜けることができます。

16 製品仕様

◇エフェクト：	最大同時使用数　8 エフェクト 22 種類＋2 種類　コンプレッサー，リミッター，ファットワウ，レゾナントワウ，クリーン 1，クリーン 2，ファット，スラップ，ドライブ，ビンテージ，ファズ，スラッシュ，4 バンドイコライザー，フェイズ，コーラス 1，コーラス 2（クリスタルコーラス），フランジャー，シンセ，オクターバー，ディレイ，ホール，ルーム，アンプシミュレーター，ZNR
◇エフェクトモジュール：	同時最大使用数　7 モジュール（5 モジュール＋1 ブロック）
◇ BANK/PATCH ：	6BANK × 4PATCH = 24PATCH（書き換え，保存可能）
◇ Analog/Digital 変換：	18bit 128 倍オーバーサンプリング
◇ Digital/Analog 変換：	16bit リニア
◇サンプリング周波数：	31. 25kHz
◇インプット：	ベースインプット　標準モノラルフォーンジャック （定格入力レベル＝－ 20dBm ／入力インピーダンス＝ 470K Ω）
◇アウトプット：	ライン／ヘッドフォーン兼用アウトプット　標準ステレオフォーンジャック （最大出力レベル＝＋ 6dBm ／出力負荷インピーダンス＝ 10K Ω以上時）
◇コントロール端子：	オプション FP01 ／ FS01 接続端子
◇ディスプレイ／インジケーター	2 桁 7 セグメント LED，チューナーインジケーター，パラメーターカーソルインジケーター
◇電源：	別売　AC アダプター DC9V センターマイナス 300mA（ズーム AD-0006） 電池　6LR61 形乾電池（アルカリ）× 1 個　連続使用　約 4 時間
◇外形寸法：	147mm（W）× 157mm（D）× 48mm（H）
◇重量：	480g（電池含まず）

・0dBm ＝ 0. 775Vrms
・製品の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。